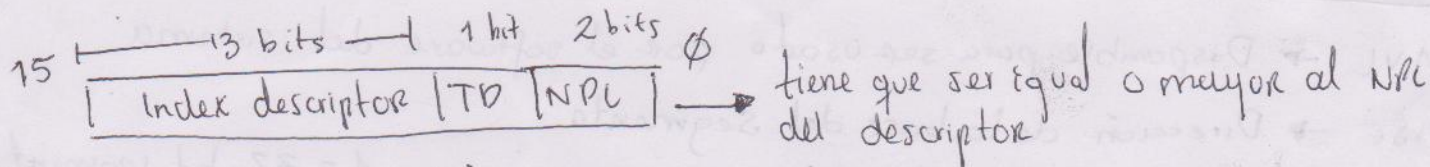


SELECTORES



TD = 0 (Tabla global)

TD = 1 (Tabla local)

$2^{13} = \#$ de descriptors por tabla

* En instrucciones como MOV accesa selector Data Segment

* En instrucciones como PUSH accesa selector stack segment

Si es por ejemplo Data Segment pasar el # asignado al DS a binario para obtener sus atributos

Memoria Virtual:

$2TD * 8192 \text{ DIT} * 4 \text{ Gbytes/P}$

$2 * 8192 * 4 \text{ Gbytes}$

DESCRIPTOR

Derechos de Acceso															
31	24	23	22	21	20	19	16	15	14	13	12	11	8	7	0
BASE 31:24				G	D / B	0	A V L	Seg Limit 19:16	P	0 P L	S	Type	BASE 23:16		4

AVL → Disponible para ser usado por el software del sistema

BASE → Dirección de la base del segmento

D/B → tamaño por defecto (0 = 16-bit segment; 1 = 32-bit segment)

DPL → Nivel de privilegio (de 0 a 3 en binario)

G → Granularidad (0 = 0-1 mega) (1 = límite + 4 kilos)

Limit → Límite del segmento

P → Segmento presente (1 = Contiene base y límites válidos; 0 = al revés)

S → tipo de descriptor (0 = de sistema (local o global)
1 = de código o dato)

Type → tipo de segmento

Derechos de Acceso

P	DPL	S	E	ED	C	R/W	A
---	-----	---	---	----	---	-----	---

* Bit A = 0 (Dice que el segmento está disponible)

* DPL = Nivel de privilegio

* Bit E = 0 (Descriptor de segmento de dato)
= 1 (" " " " código)

00 → NPL = 0

11 → NPL = 3

Si E = 0

ED = 0 → Expande a dato extra hacia FFFF-FFFF

ED = 1 → " " stack " 0000-0000

Si E = 1

C = 0 → No respeta grado de privilegio

C = 1 → SI " " " "

Si E = 0

W = 0 → No se puede escribir

Si E = 1

R = 1 → Se puede leer